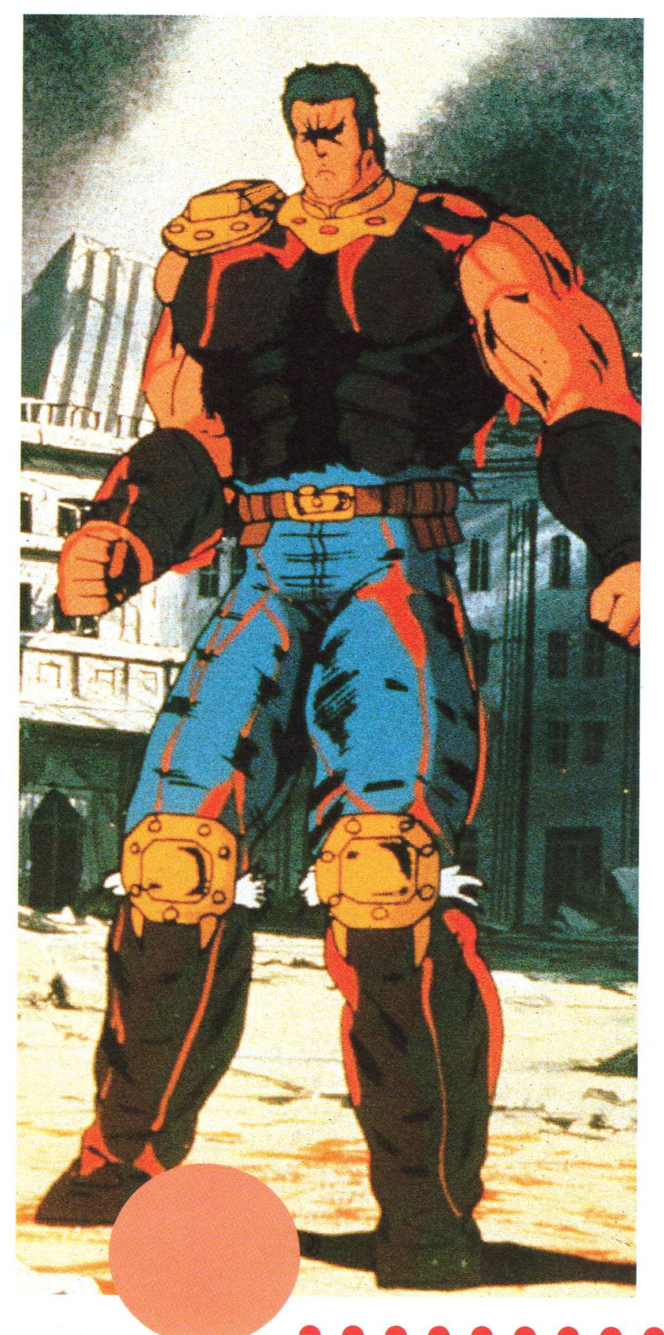
MANGA manía



EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

el puño de La estrella del Norte





A finales del siglo XX se produce un gran estallido que destruye por completo el planeta. Años después sólo una especie ha sobrevivido a la catástrofe: la raza humana, una raza que ha degenerado en una sociedad cruel donde sólo el más fuerte puede sobrevivir. En medio de esta barbarie existen varios líderes (a cuál más sanguinario) que controlan poderosos ejércitos de mercenarios y guerreros que luchan por aniquilarse unos a otros. Sólo dos reducidos núcleos de seres humanos siguen conviviendo pacíficamente: las escuelas de artes marciales La Estrella del Norte y La Cruz del Sur. La primera de ellas utiliza una técnica que permite matar a sus enemigos reventando sus cuerpos; la segunda escuela ha desarrollado un sistema que puede despedazar a sus contrarios con tan sólo un ligero toque superficial. De La Estrella del Norte destaca un joven luchador, Kenshiro (Ken), destinado a ser el Puño de La Estrella del Norte, el más alto galardón de su disciplina. Ken está enamorado de Yuria, una hermosa muchacha que logró sobrevivir con él a la catástrofe y que corresponde a su amor. La envidia y los celos de Shin (el estudiante más aventajado de La Cruz del Sur) le inducen a acabar con la vida de Ken para quedarse con Yuria.

El momento fatídico llega y Ken y Shin se enfrentan en una dura lucha; la victoria es para este último. Shin tortura a su adversario ante la mirada de su amada y ésta le ofrece su amor a cambio de que perdone la vida a Ken. Al final Ken es malherido y abandonado por Shin y su banda. Pero las penurias de Ken no acaban aquí, pues Raoh y Jaggi, dos estudiantes de su misma escuela, intentan acabar con él arrojándolo por un barranco. Tras esto, Raoh se autoproclama como el verdadero Puño de La Estrella del Norte.

Pasados unos años, cuando el mundo ya lo había olvidado, Kenshiro regresa con mucho más poder y con un único objetivo: recuperar a Yuria. Para ello deberá enfrentarse a multitud de adversarios como Shin, Jaggi y su rival más poderoso, Raoh.

Afortunadamente para Ken, no todo serán enemigos a los que combartir; y en su camino por la yerma y desolada tierra encontrará diversos aliados como Lynn, una niña huérfana muy especial; Bat, un pilluelo muy espabilado, y Rei, poderoso adepto de la escuela de La Cruz del Sur.



el origen de todo un clásico

El Puño de La Estrella del Norte (Hokuto no Ken es el título original) es una película basada en el manga homónimo creado por Yoshiyuki Okamura (más conocido como Buronson) y Tetsuo Hara. La serie se publicó en 1983 en el semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha, que buscaba dar un espaldarazo definitivo a su buque insignia que por aquel entonces ya vendía una media de seis millones de ejemplares semanales. Aunque ya contaba con el exitoso **Dr. Slump** de Akira Toriyama en sus páginas, la publicación necesitaba otro éxito para reforzar su situación. Para ello se aceptó el ambicioso proyecto de Buronson, que presentaba la epopeya de un guerrero en un mundo arrasado por la guerra nuclear. La parte gráfica corría a cargo de un joven mangaka, Tetsuo Hara, que apenas había dado sus primeros pasos profesionales en el manga. Las referencias y fuentes de inspiración de las que bebió la serie son variadas, desde Mad Max a las películas de Bruce Lee pasando por los westerns, leyendas japonesas y novelas de caballería.

Efectivamente, el trabajo de este espectacular tándem se convirtió en todo un éxito y logró catapultar a la fama a sus autores. Además, significó el inicio de la época dorada del semanario Shonen Jump, ya que después se sucederían obras de gran impacto como **Saint Seiya**, **Dragon Ball**, **Captain Tsubasa** o **City Hunter**.

El manga **El Puño de La Estrella del Norte** abarcó finalmente 27 volúmenes recopilatorios hasta 1989, marcando una evolución artística en su dibujante que lo consagraría como uno de los mangakas más brillantes de la década.

puñetazos en la pequeña pantalla

Como era de esperar, una serie tan popular no podía quedarse sin adaptación animada. La inevitable serie televisiva, producida por Toei y bastante fiel al espíritu del manga original, vio la luz en octubre de 1984 y contó con un total de 109 episodios que se mantuvieron en antena hasta 1987.

Estos 109 capítulos abarcan la historia hasta el tomo 16, es decir, hasta el fin de la primera parte de la saga. Esta estructura se mantiene fiel a la del manga. Poco después se estrenó la segunda parte, **Hokuto no Ken II**, que prosigue con las aventuras de Ken y supuso 43 nuevos episodios basados en los volúmenes restantes. La producción corrió a cargo, una vez más, de Toei Animation. La emisión duró poco menos de un año, desde marzo de 1987 hasta febrero de 1988.







un film polémico

Un año después de la primera serie televisiva se estrenó el largometraje **El Puño de La Estrella del Norte,** que mantenía la característica principal de la primera versión animada para TV: una gran fidelidad al argumento original y al espíritu de la serie. Los 90 minutos que duraba el film recogían la mitad de la la saga. Sin embargo, la película contó con un nexo en común con el manga que no tenía la serie de TV: la ultraviolencia. Los brutales enfrentamientos servidos por el guión del manga fueron notablemente suavizados en la adaptación televisiva; sin embargo, la versión cinematográfica los recuperó. Esta misma violencia ha sido la causa de los problemas sufridos por las diferentes versiones de la serie: las últimas reediciones del manga fueron censuradas, el tomo 27 (probablemente el más violento de todos) fue retirado de la venta debido a la escena de la cruel tortura de Bat, en Francia la serie de TV fue interrumpida (en España no se llegó a emitir) y en el Reino Unido la película fue censurada.

Otra de las particularidades del film es su montaje. Mientras que el argumento del manga se construye a base de flashbacks en la película éstos han sido sustuidos por una historia lineal y menos confusa.

En cuanto al apartado técnico, cabe destacar a Toyoo Ashida, el director del film, y a Katsuhisa Hattori, creador de la banda sonora, en la que se rinde homenaje al spagghetti western e incluye un tema, Heart of Madness, interpretado por la Kodomo Band, popular formación japonesa.

El Puño de La Estrella del Norte, junto a **Akira** y **Dragon Ball,** puede considerarse como uno de los títulos clave en la invasión mundial del manga, además de ser uno de los más polémicos y violentos que ha dado esta industria. Sin duda, un título que no deja indiferente a nadie.





La industria d

Si en nuestra última entrega nos maravillábamos de la increíble dimensión que está alcanzando la industria del manga, en esta ocasión nos centraremos en el mundo de la animación o animé, directamente vinculado a la primera.

Ha llovido mucho desde que en el año 1958 Taiji Yabushita dirigiera el primer largometraje de animación japonés, Hakujaden (**La Historia del Cisne Blanco**), basado en una antigua leyenda china. Lo que no imaginaba el autor es que con su película nacía una nueva industria: el animé. Décadas de evolución nos separan de este film, un tiempo que ha contribuido a consolidar una industria a veces envidiada incluso por la todopoderosa Disney, auténtico líder en la producción de cine de animación.

Una de las claves en el desarrollo de esta industria (y que la diferencia notablemente de Disney) es la adaptación de los mangas más populares, ya sea en forma de serie, de film cinematográfico o, recientemente, en formato OVA. La primera adaptación de un manga se produjo en 1963 con Tetsuwan Atom (**Astro Boy**), una producción de Mushi Productions, la compañía del propio creador de la serie, Osamu Tezuka. Durante 193 episodios los espectadores disfrutaron con las aventuras del robot más querido del planeta.

Visto el éxito, las adaptaciones de manga se dispararon en los sucesivos años: **Mazinger Z**, **Ashita no Joe**, **Capitán Harlock**, **Dragon Ball**, **Crayon Shinchan** y un larguísimo etcétera han poblado las pantallas japonesas de forma continuada y creciente hasta nuestros días. Estas producciones crearon a su vez un nuevo monstruo industrial: el merchandising. Innumerables y variados artículos han ido apareciendo entorno a estas series, que de esta manera aumentaban todavía más su popularidad.



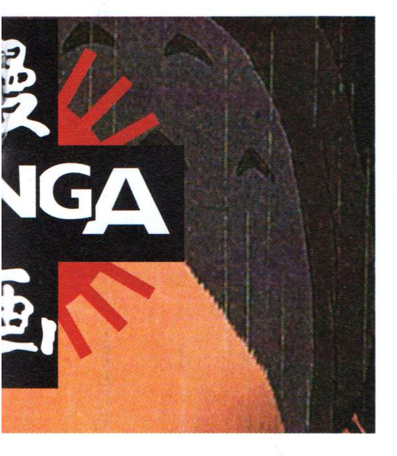


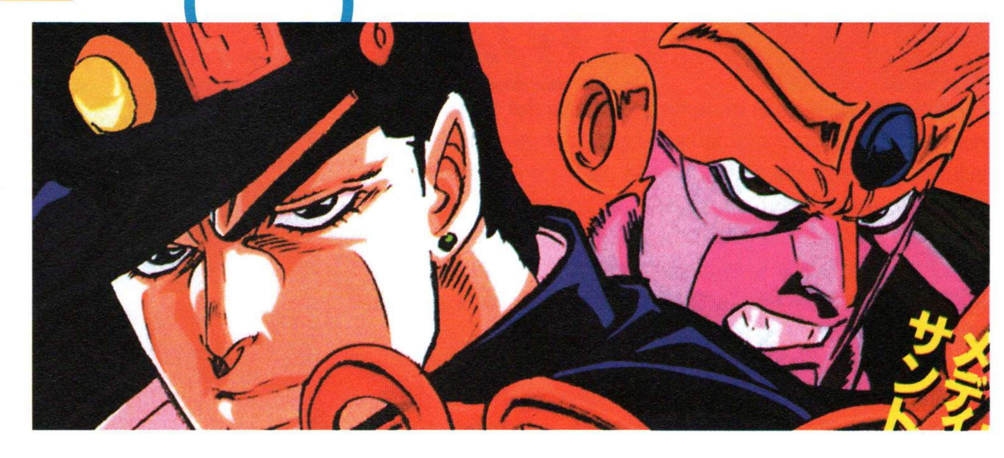
Los OVA's

A pesar del gran éxito de las series de animación, todavía faltaba por solucionar un grave problema: las limitaciones técnicas y temáticas del complejo mundo de la TV no permitían abordar determinados temas. Para ello en 1983 se creó el primer OVA (Original Video Animation: cualquier producción creada expresamente para su difusión directa en vídeo). El primer OVA de la historia fue **Dallos**, una fábula fantacientífica acerca de los colonos lunares y sus conflictos con el gobierno terrestre. El éxito de este experimento sorprendió a propios y extraños y ya en el año 1985 las producciones de OVA's doblaban el número de las realizadas para televisión. El momento hacía prever una evidente saturación del mercado, pero la ampliación del sector, con nuevos géneros como el erótico (con obras como **Cream Lemon**), amplió también el número de aficionados a este novedoso soporte.

La producción de OVA's, libre de las exigencias temáticas de la televisión, ha propiciado la aparición de títulos antes inimaginables, cargados de elementos como el sexo o la violencia, y que podríamos personificar en **Urotsukidöji**.

El soporte del OVA también ha beneficiado, indudablemente, a los propios autores, que se han encontrado con un medio que les permite desarrollar libremente sus ideas, ya sea a nivel temático o técnico, puesto que nada les obliga a alargar o resumir la historia, o a incluir factores excesivamente comerciales. El ejemplo más claro lo podríamos encontrar en Go Nagai y su **Devil Man**; en la primera versión televisiva el protagonista parecía un Supermán en forma de demonio, mientras que en el OVA que se realizó después –mucho más fiel al manga original– el joven Akira se mostraba realmente como era. Otra de las ventajas de editar directamente en vídeo es que no existe una dependencia obligada de las marcas comerciales, pieza clave en cualquier producción para TV. No hay que olvidar que en algunas producciones de los años ochenta, las firmas comerciales llegaron a adquirir un excesivo protagonismo, hasta el punto que algunos films sólo se crearon con el fin de vender posteriormente los juguetes en los que se basaba la serie (por lo general robots).





competitividad

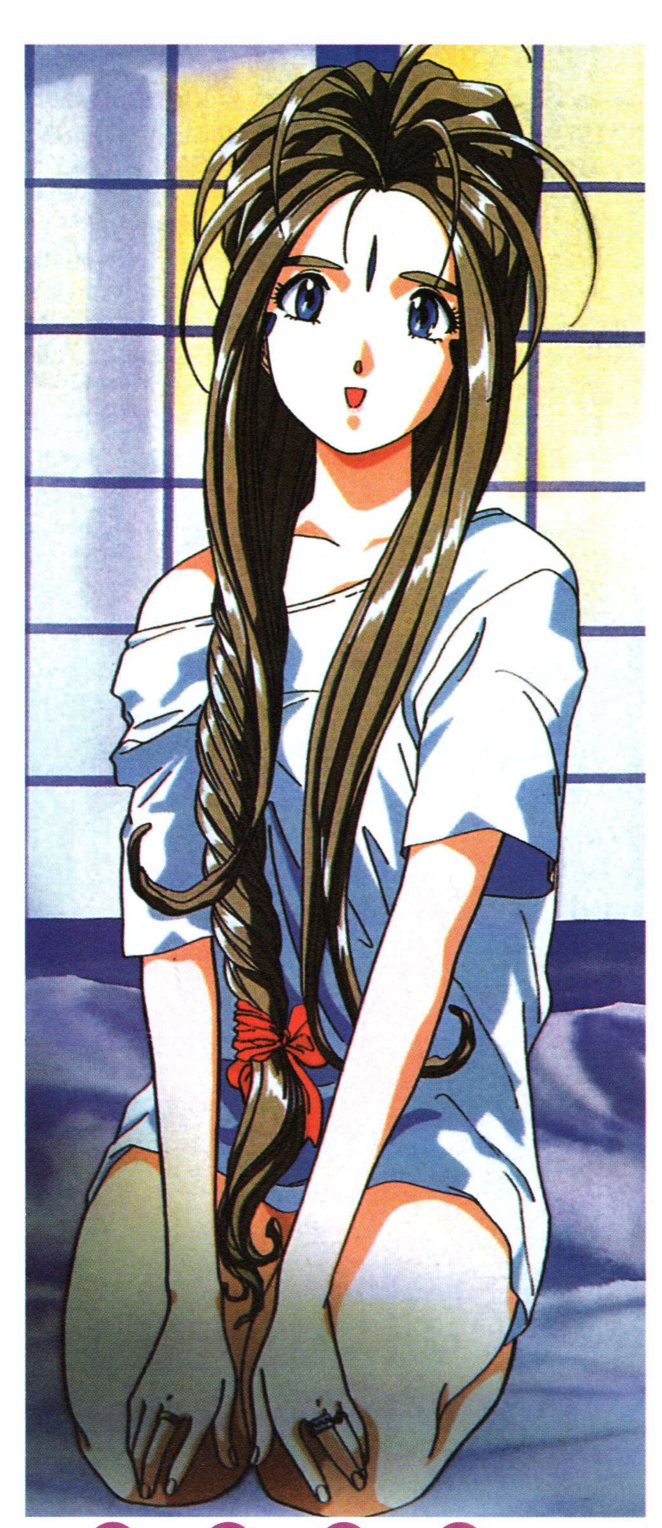
Los rigurosos sistemas de producción del animé y la demanda existente producen un ritmo de competitividad que llega a superar a la propia industria del manga. Incluso el considerado dios del manga, Osamu Tezuka, fue víctima de este frenético sistema competitivo al perder su productora por problemas financieros. Actualmente es muy difícil que un autor cree su propia compañía de animación, y lo más normal es que los proyectos se lleven a cabo por estudios de animación especializados como Gainax, Toei, Tatsunoko, TMS o Nippon Sunrise.

producción

Una de las razones por las que la industria de la animación ha crecido de una manera tan desorbitada es su polivalencia. Las compañías no sólo se dedican a las adaptaciones para TV, sino que aparte de los ya mencionados OVA's realizan programas especiales de TV, coproducciones con otros países y todo tipo de largometrajes. Todo ello ha contribuido a formar un importante plantel de profesionales y una tecnología muy específica. A lo largo de la última década, los diferentes campos de la animación han aumentado su producción incesantemente –los OVA's lo han hecho de forma espectacular–, mientras que las coproducciones internacionales son las únicas que se hallan en declive.

futuro

El futuro de esta industria es más que esperanzador: las nuevas técnicas, más rápidas y de menor coste, favorecen la creación de productos económicos y comerciales. Al mismo tiempo, algunos estudios se han especializado en la creación de productos más exclusivos y de mayor calidad, como el formato OVA. Aunque parece que los países occidentales se han propuesto cerrarle las puertas al animé en favor de su propia producción, nadie parece dudar de que esta industria al final conseguirá un importante lugar. Y, sin duda, lo hará por méritos propios.





tetsuo HARA



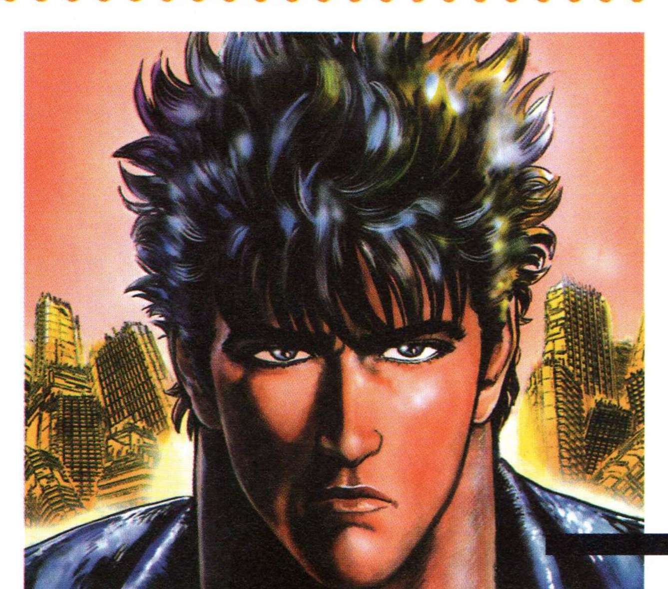
Llegar y besar el santo

El célebre dibujante de **El Puño de La Estrella del Norte**, Tetsuo Hara, es actualmente uno de los autores más respetados en la industria japonesa del manga. Buena parte de este respeto se debe a sus dos últimas obras basadas en la época medieval japonesa, uno de los temas preferidos por los lectores nipones. Sin embargo, la serie que le lanzó verdaderamente a la fama fue **El Puño de La Estrella del Norte**, que realizó cuando apenas hacía un año que trabajaba como dibujante profesional.

El debut de Hara en el terreno artístico se produjo en 1982, cuando se encargó de dibujar **Don Quijote**, ya que antes tan sólo había trabajado como asistente de Yoshihisa Takahashi, tarea que desempeñó tras graduarse en su ciudad natal, Tokio.

Uno de los principales factores que han contribuido al éxito de Hara ha sido su estilo realista, que experimentó una gran evolución con **El Puño de la Estrella del Norte**. Una de las mayores virtudes (para sus detractores es un defecto) de este estilo es la absoluta desproporción anatómica de algunos personajes. Estas exageraciones dotan a su trabajo de una frescura que contrasta con su realismo gráfico reflejado en fondos, objetos, prendas, etc. Otra de las particularidades destacadas de su arte son los continuos homenajes que realiza a diferentes celebridades de la sociedad, como es el caso de Hulk Hogan, Mr. T o incluso Sylvester Stallone, verdadero "modelo" para la creación de sus personajes protagonistas (incluido Kenshiro).





obras

La producción de Tetsuo Hara a pesar de no ser demasiado extensa presenta títulos muy interesantes.

don quijote (1982)

Primera y discreta incursión dentro de la historieta profesional. Se trata de un curioso manga basado en las aventuras del famoso Hidalgo de la Mancha en una versión actual y muy diferente.

hokuto no ken (1983-1988)

La serie que le catapultó a la fama. Su colaboración con Buronson le valió la creación de uno de los títulos más significativos de la década de los ochenta. Por ahora es su única obra publicada en los países occidentales.

cyber blue (1988-1990)

Un nuevo manga futurista en el que el protagonista es un policía que, tras sufrir un estado de hibernación, despierta en una época futura. El mundo está plagado de delincuentes descontrolados y sólo un violento policía "chapado a la antigua" puede poner orden. Esta producción es 5 años anterior a **Demolition Man** y constituye un intento de seguir la estela de éxito de **Hokuto no Ken.** El guión corrió a cargo del enigmático Bob.

hana no keiji (1990-1994)

Primer trabajo de Hara ambientado en el Japón medieval y uno de sus mayores éxitos. El guión corrió a cargo de Ichiro Ryokei, famoso novelista e historiador japonés. La acción arranca en el año 1582, tras el fin del poderoso clan Takeda; este hecho provocará diversas guerras entre feudos por conseguir el poder.

kagemusha, tokugawa ieyasu (1994-1995)

Nueva y breve colaboración con Ichiro Ryokei. Una vez más, Hara se aproxima al Japón de finales del siglo XVI a través de un argumento con un gran rigor histórico. Esta serie se centra en la vida de Tokugawa Ieyasu, célebre líder militar japonés que llegaría a convertirse en Shogun.

takeki ryusei (1995)

Última serie de Hara con guión del propio autor. Los combates espectaculares vuelven a ser una constante en esta nueva historia basada en las bandas de motoristas.

Aparte de su labor como mangaka (todas sus obras han sido editadas por Shueisha), Tetsuo Hara ha desarrollado proyectos como el diseño de personajes del famoso juego Muscle Bomber de Super Nintendo o las ilustraciones para una novela de acción y fantasía titulada **Tenryu no Ji**. Hara ha publicado un total de 54 tomos recopilatorios que suponen más de 10.000 páginas en 13 años. ¡Casi nada!

MANGA Y ANIMÉ





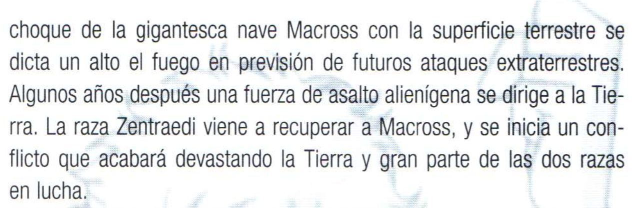
cronología 1982



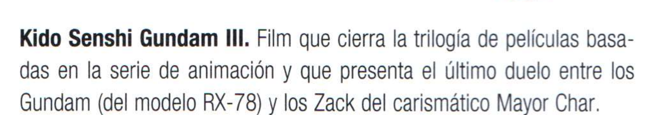
El año 1982 marcó el inicio de una revolución en el concepto de las series de robots. **Macross** fue el comienzo de una larga etapa de cambio –que todavía perdura hoy día– en las grandes series de ciencia ficción del animé (**Tekkaman Blade**, **Detonator Orgun** y **Proyect Zeorymer** son el resultado de esta transformación).

Este también fue el año de las sagas espaciales; la épica epopeya del Capitán Harlock continuó con una nueva película y su posterior secuela. Por contra, empezó a imponerse un estilo de serie dirigido a un público poco exigente. Otro hecho importante fue la realización de **Princess Minky Momo**, una de las primeras series del animé moderno cuyo argumento se basa en las aventuras de una niña con superpoderes.

Además, el año trajo sorpresas como el retorno de un clásico de Osamu Tezuka, **Don Drácula**, un vampiro en el Tokyo moderno, o la producción **Taiyo no ko Esteban**, obra ambientada en un lejano pasado que retoma el argumento de **Andes Shonen Pepero no Boken** (1975). También se vivió el regreso de algunos grandes personajes y series anteriores, tal y como en años precedentes lo hicieron **Tetsuwan Atom** y **Tetsujin 28**, series que habían sido particularmente famosas en la década de los sesenta. **Kyojin no Hoshi**, otro de los clásicos, reapareció en forma de largometraje. En cuanto al manga, el mundo de la historieta vio cómo aparecía una de las obras clave de la década de los ochenta, **Akira**. Escrita y dibujada por Katsuhiro Otomo, **Akira** se convirtió en un gran éxito desde su primera entrega en la revista quincenal Young Magazine de Kodansha. Además sirvió para dar un fuerte empujón a las revistas de manga dirigidas a un público juvenil-adolescente que se sentía identificado con los personajes que aparecían en las calles de Neo-Tokyo. Otra de las sorpresas que deparó 1982 fue el reconocimiento, por parte de los lectores, del trabajo de Tsukasa Hojo, especialmente de su primer gran éxito, **Cat´s Eye**, que al igual que obras posteriores (**City Hunter, Rash!**) presenta una historia policíaca salpicada con grandes dosis de humor. Por otra parte, Akira Toriyama seguía buscando la fórmula del éxito que le permitiera obtener la resonancia que ya consiguiera con **Dr. Slump**. Publicó varias historias en diferentes revistas de Shueisha; entre ellas destacó **Escape**, una historia corta de talante humorístico.



obras más importantes



Kido Senshi Gundam III. Film que cierra la trilogía de películas basadas en la serie de animación y que presenta el último duelo entre los Gundam (del modelo RX-78) y los Zack del carismático Mayor Char.

Shennen Joo (La Reina de los Mil Años). Película que recoge el argumento de la homónima serie de Reiji Matsumoto, en la que el planeta Tierra está a punto de colisionar con el planeta Lamethal el 9 de septiembre de 1999. Sólo la misteriosa Reina de los Mil Años tiene la clave para salvar el mundo.

Waga Seishun no Arcadia. Más conocida como Mi Juventud en el Arcadia, film que explica la juventud del Capitán Harlock y narra los acontecimientos que le llevaron a convertirse en un proscrito de la Tierra y a perder su ojo.

Technopolice 21C. Película producida por Toho que llegó a convertirse en todo un clásico en EE.UU. Pese a ello la película no da mucho de sí; el argumento, algo simple, se basa en la persecución de un supertanque por las calles de una ciudad.

Kyojin no Hoshi. Este film significó la recuperación de uno de los mitos de los años sesenta y setenta. La historia cuenta los sacrificios e ilusiones de un joven jugador de baseball que llegará a convertirse en el mejor jugador profesional de Japón.

Andromeda Stories. Película editada hace lustros en nuestro país y que se convirtió en objeto de culto por la mayoría de otakus. El film tiene una duración de dos horas y narra la historia de dos hermanos con poderes psíquicos que ven cómo su planeta es amenazado por una invasión de seres con forma de araña.

Songoku Silk Road o Tobu!! Nombre del film producido por Tokyo Movie Shinsha con el que esta compañía contribuyó en las diferentes adaptaciones del clásico cuento chino llamado Saiyuki.

Otros films que destacaron este año fueron: la segunda entrega de las películas del doctor Slump, la primera adaptación animada de **Cobra** (de Buichi Terasawa) y un nuevo capítulo de la saga de Godmars, basado en la serie producida por TMS el año anterior.

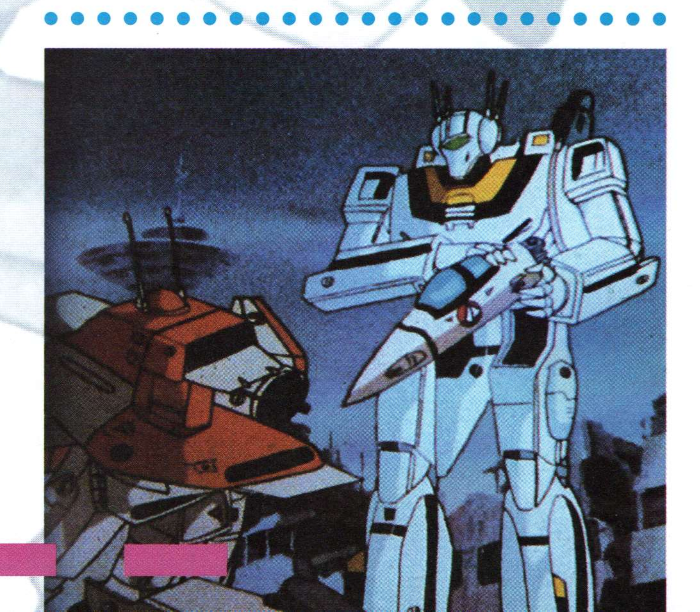
En cuanto a las series de TV destacó especialmente la ya citada **Macross**, una serie que contó con personajes creados por Haruhiko Mikimoto y el diseño mecánico de Shoji Kawamori. El argumento se traslada al año 1999, cuando una nave alienígena se precipita hacia la Tierra, un planeta por entonces inmerso en la III Guerra Mundial. Tras el choque de la gigantesca nave Macross con la superficie terrestre se dicta un alto el fuego en previsión de futuros ataques extraterrestres. Algunos años después una fuerza de asalto alienígena se dirige a la Tierra. La raza Zentraedi viene a recuperar a Macross, y se inicia un conflicto que acabará devastando la Tierra y gran parte de las dos razas en lucha.

La película **Mi Juventud en el Arcadia** tuvo una secuela en forma de serie –con el mismo nombre– que retomaba la línea argumental allá donde la dejó el film.

Otro clásico de las series de robots nació a lo largo de 1982: **Xabungle**, una producción de Nippon Animation centrada en un ejército de robots que protegen la Tierra de una invasión alienígena. Las sagas de robots aumentaron en número con la presencia de **Gyakuten Ippatsuman** (Tatsunoko) y **Dairagger XV**, producida por Toei.

Otra serie de ciencia ficción (esta vez sin robots gigantescos) se convirtió en un nuevo éxito, **Space Cobra**. Basada en el manga homónimo de Buichi Terasawa, narra la historia de un pirata espacial que encarna el azote de los criminales.

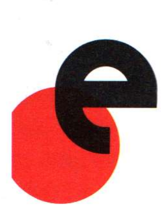
Por último, hay que destacar la emisión de la continuación de las aventuras de la abeja Maya. La serie **Shin Mitsubachi Maya no Boken** marcó el regreso de la abeja más famosa del animé.

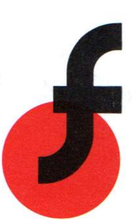


diccionario Manga

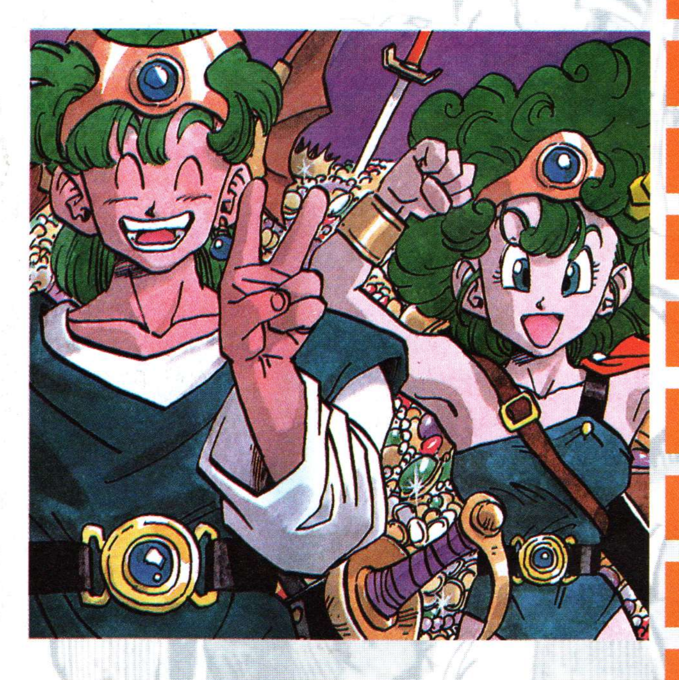
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z




egawa, tatsuya: Joven autor creador de la serie **Magical Tarurutokun**, publicada en Shonen Jump, y que anteriormente se dedicaba al manga erótico.
eight man: Mítica serie de acción de los años setenta creada por Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata.
enix: Compañía productora de videojuegos y responsable del fenomenal Dragon Quest. También se dedica a editar mangas especializados en títulos de fantasía y rol.
emotion: Productora de animación especializada en la realización de OVA's.
eriko: Popular cantante japonesa de la década de los sesenta que fue objeto de una serie de animación televisada en España.
escape: Relato corto escrito y dibujado por Akira Toriyama para el semanario Shonen Jump.





f: Espectacular serie basada en el mundo de las carreras de coches, escrita y dibujada por Noboru Rokunda.
famicon: Nombre con el que se conoce a la consola Nintendo en Japón, cuna de los mejores juegos RPG de la historia.
final fantasy: Una de las mejores sagas de juegos RPG, recientemente adaptada en una serie de OVA's.
fire: Clásico del shojo manga, creado a principios de los setenta por Hideko Mizuno.
fireball: Obra inacabada de Katsuhiro Otomo que narra el enfrentamiento de un hombre con un superordenador.
flower comics: Línea de shojo manga de la editorial Shogakukan.
football taka: Serie de Noboru Kawasaki y predecesora de los mangas futbolísticos como **Captain Tsubasa**.
free kick: 1. Manga futbolístico de la editorial Shogakukan creado por Hidenori Hara. 2. Serie de animación ambientada en el fútbol y coproducida por Japón e Italia.
fresh jump: Revista de historietas de Shueisha donde Toriyama publicó algunos de sus primeros trabajos.
fujio-fujiko: Pseudónimos de los creadores del famoso gato cósmico Doraemon.
fukui, eichi: Pionero de la historieta en Japón con su creación **Karate, Karate**, que se publicó de 1936 a 1971.
fujimura, sho: Pseudónimo de Buronson, autor de los guiones de **El Puño de La Estrella del Norte** y **Santuario**.
fushigi no umi no nadia: Serie televisiva más conocida como **El Misterio de la Piedra Azul** o **Nadia**, un remake de 20.000 Leguas de Viaje Submarino servido por la prestigiosa productora Gainax.

MANGA manía

Colaboradores: Javi Badía, José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-3244-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.